

**Internationales Jugend-Rugbyturnier  
United World Games 2024  
Klagenfurt am Wörthersee/Österreich  
20.06. – 23.06.2024**  
[www.unitedworldgames.com](http://www.unitedworldgames.com)  
Hotline: 0043/699 19010545



**UNITED  
WORLD  
GAMES**



Unter der Schirmherrschaft der UNESCO

In Kooperation mit:



## Rugby Sportstätten

**Players Town / Stadion**  
Südring 207  
9020 Klagenfurt

**Koschatplatz**  
Lerchenfeldstraße 6  
9020 Klagenfurt

**Wagner Arena**  
Südring 215  
9020 Klagenfurt

## Spielregeln Rugby 7s

### Wichtigste Regel - FAIR PLAY

Die Teilnehmer:innen haben sich im Geiste des Fair Plays respektvoll und höflich nicht nur gegenüber den Schiedsrichter:innen, sondern auch gegenüber anderen Offiziellen, Gegner:innen, Mitspieler:innen und Zuschauer:innen zu verhalten.

## 1. Klasseneinteilung und Spielzeit

Die Spielzeit jeder Halbzeit beträgt 7 Minuten. Die insgesamt Spielzeit beträgt nicht länger als 14 Minuten. Bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit gibt es keine Nachspielzeit. Beim Jahrgang U10 beträgt die Länge der Halbzeiten 5 Minuten.

### Männlich:

Altersklasse	Stichtag	Spieldauer
U 18	Geb. am 01.01.2006 und jünger	2 x 7 min
U 16	Geb. am 01.01.2008 und jünger	2 x 7 min
U 14	Geb. am 01.01.2010 und jünger	2 x 7 min
U 12	Geb. am 01.01.2012 und jünger	2 x 7 min
U 10	Geb. am 01.01.2014 und jünger	2 x 5 min

### Weiblich:

Altersklasse	Stichtag	Spieldauer
U 18	Geb. am 01.01.2006 und jünger	2 x 7 min
U 16	Geb. am 01.01.2008 und jünger	2 x 7 min

### Ausnahmegenehmigungen:

Aufgrund unterschiedlicher Stichtage der einzelnen nationalen Rugbyverbände ist es per Regularium erlaubt **pro Team bis zu 2 Spieler:innen** im Kader zu haben, die den Stichtag für die jeweilige Altersklasse um bis zu **6 Monate überschreiten**. Diese Spieler:innen müssen dem Organisationskomitee bekanntgegeben werden und auf der Kaderliste mit einem Vermerk auf die Ausnahmegenehmigung aufscheinen.

### Wichtige Information:

Bis zum Jahrgang U14 ist es möglich das Turnier mit einem Mixed Team zu bestreiten. Die Verantwortung beim Stellen eines Mixed Teams liegt jedoch alleine bei den Trainer:innen und nicht bei der Turnierleitung, den Rugbyverbänden oder der Organisation United World Games.

## 2. Kaderliste & Identitätskontrollen

Für **jedes teilnehmende Team muss beim Organisationskomitee eine Kaderliste** eingereicht werden (per Mail an [office@unitedworldgames.com](mailto:office@unitedworldgames.com)). Diese wird von der Turnierleitung kontrolliert, unterzeichnet und vor Ort beim Check-In an die jeweiligen Teamverantwortlichen ausgehändigt. Die Trainer:innen sind angehalten die unterzeichnete Liste, wie auch Pässe bzw. **Ausweise der Spieler:innen zu allen Spielen mitzubringen**. Es muss jedeR Spieler:in auf Verlangen der Turnierleitung **jederzeit seine bzw. ihre Identität** mit einem gültigen, amtlichen Lichtbildausweis **nachweisen** können. Bei Verdacht auf eine Stichtagsverletzung bzw. Einsatz eines/einer nicht spielberechtigten Athleten/-in sind in Koordination mit Schiedsrichter:in/Platzaufsicht Kaderliste und Lichtbildausweis zu kontrollieren.

Liegt eine **Verletzung** vor wird das entsprechende Spiel **automatisch als eine Niederlage für die betroffene Mannschaft gewertet (0:30)**.

EinE Spieler:in darf grundsätzlich in 2 verschiedenen Teams spielen, sofern diese nicht im selben Bewerb antreten, er/sie muss jedoch auch auf beiden Kaderlisten aufscheinen (einE Athlet:in des U12 Bewerbes darf z.B. ohne Weiteres auch im Kader einer U14 Mannschaft aufscheinen und sofern es der Turnierplan zulässt für beide Teams Spiele bestreiten). Sollte ein Verein mit mehreren Teams in ein und demselben Bewerb antreten, so dürfen Spieler:innen nicht zwischen den Teams verschoben werden, **Athlet:innen dürfen nur auf der Kaderliste EINER Mannschaft pro Bewerb aufscheinen.**

### 3. Mannschaftsgröße und Sicherheitsbestimmungen

Es gibt keine Einschränkung betreffend der maximalen Größe einer Mannschaft. Beide Mannschaften müssen das Spiel mit derselben Anzahl an Spieler\*innen beginnen. Alle Spieler:innen müssen einen **Mundschutz** zum Schutz von Zähnen und Mund tragen.

### 4. Turnierbesprechung

Am **Donnerstag, den 20. Juni, findet um 20:00 Uhr im Stadion ein Treffen der Rugby-Manager und -Trainer statt.**

**Zusätzlich wird ein- bis zwei Wochen vor Turnierbeginn ein Zoom-Meeting stattfinden, indem nochmals alle Regeln besprochen werden.**

**Wer sollte teilnehmen:** Alle Trainer, Manager und Schiedsrichter sollten an diesem Treffen teilnehmen, bei dem die Turnier- und Schiedsrichterkoordinatoren organisatorische Angelegenheiten, Turnierpläne (unerwartete Änderungen in letzter Minute) und Regeln besprochen werden. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen, Bedenken anzusprechen, Vorschläge zu machen und sich untereinander auszutauschen. Einzelne Spieler, die sich einem Team anschließen möchten, sollten ebenfalls teilnehmen.

**Ort/Treffpunkt: Playerstown, @ VIP-Bereich**

### 5. Verspätete, verschobene, unterbrochene und abgesagte Matches

Im Interesse aller Teams hat die Einhaltung des Zeitplans (Turnierplan – Ansetzung der Matches) Priorität. Wird es jedoch von der Turnierleitung für notwendig befunden, kann ein Match unterbrochen, verschoben oder abgesagt werden. Diese Entscheidung wird an die jeweiligen Teams durch die Turnierleitung kommuniziert. Wenn ein Team sich weigert zu spielen oder ein Spiel ohne Bekanntgabe von Gründen an das Schiedsrichter:innenteam abbricht, so wird das Spiel durch die Turnierleitung strafverifiziert. Die Turnierleitung entscheidet auch über einen etwaigen Ausschluss des Teams aus dem Turnier. Für Notfälle, unerwartete oder unvermeidbare Änderungen stellt bitte sicher, dass wir die WhatsApp-Nummer eurer Kontaktperson für die Mannschaft in unserer Datei haben.

## Abgebrochene Matches

Sollte ein Match vom Schiedsrichter bzw. von der Schiedsrichterin abgebrochen werden, gelten folgende Regeln:

1. Sollte das Match zur Halbzeit oder in der zweiten Hälfte unterbrochen werden und es nicht mehr möglich sein es am selben Tag zu beenden, so steht das Ergebnis.
2. Wenn das Match während der ersten Hälfte unterbrochen wird und ein Weiterspielen am selben Tag nicht möglich ist, so entscheidet die Turnierleitung über die weitere Vorgehensweise.

## 6. Turniermodus, Punkte & Aufstiegsregelungen

**Vor dem Turnier ist der Mannschaftsbogen bei der Turnierleitung und/oder den Rugby-Koordinatoren abzugeben.** Was die allgemeinen Regeln betrifft, so wird das UWG-Rugby-Turnier nach den Welt-Rugby-Spielregeln mit einer U19-Siebener-Variante gespielt.

Es gelten die Alters- und Klassenregeln der RFU (England), mit nur wenigen Anpassungen, da es sich um ein dreitägiges Turnier handelt, bei dem die Sicherheit und der Spaß der Spieler im Vordergrund stehen.

### Rugby Ballgrößen

U10, U12, U14	Größe 4
U15, U16, U18	Größe 5

### 6.1 Die wichtigsten Punkte und Änderungen sind unten angeführt:

	U10	U12	U14	U15/16	U18	Comments
	FUNdamentals		Contest			
<b>Environment and Scoring</b>						
<b>Time</b>	2 x 5 min	2 x 7 min	2 x 7 min	2 x 7 min	2 x 7 min	These = max times ; ½ time = 3 mins
<b>Players</b>	5 - 7*	7*	7*	7*	7*	
<b>Ball Size</b>	4	4	4	5	5	
<b>Subs</b>	Rolling Substitution					
<b>Field Size</b>	½**	½**	Full pitch minus 5m from 4 sides	Full	Full	
<b>Try</b>	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	
<b>Conversion</b>	0 No Conversion	0 No Conversion	2 pts In front of posts	2 pts	2 pts	
<b>During the Game</b>						
<b>Tackle</b>	Yes Fending below armpit allowed	Yes Fending below armpit allowed	Yes Fending below armpit allowed	Yes Fending allowed	Yes Fending allowed	
<b>Scrum</b>	3 players *** No pushing and no contest	3 players *** No pushing and no contest	3 players No pushing, hooking allowed	3 players 1,5m / 45° contested	3 players 1,5m / 45° contested	Safety is paramount!
<b>Lineout</b>	0 Free Pass, defenders 7m	0 Free Pass, defenders 7m	Contested, no lifting			Free Pass i staken from mark of touch
<b>Penalty / Free Kick</b>	Free Pass	Free Pass				
<b>Kicking (general play)</b>	No kicking	No kicking				Up to U14 – no lifting at all
<b>Kick-off</b>	Free Pass (restart non-scoring side)	Free Pass (restart non-scoring side)				Up to U14 – no liting at all

\* Diese Zahlen sind Maximalwerte. Wenn eine Mannschaft nicht genug Spieler hat, um ein Spiel zu beginnen, verliert sie das Spiel, aber ein Spiel sollte dann immer noch mit gleicher Anzahl gespielt werden.

\*\* ½ Feld: Die Seitenlinien sind 5m von der Torlinie und 10m von der Mittellinie entfernt; die Torlinien sind 5m von den Seitenlinien entfernt; die Dead-Ball-Linie ist die Seitenlinie.  
**Keine Zuschauer zwischen den Feldern!**

\*\*\* Der verteidigende Scrum Half muss mitspielen, darf aber nicht angreifen, wenn der Ball auftaucht. Der Ball muss vom Scrum Half weitergegeben werden.

\*\*\*\* Free Passes - Hintergrund zur Einführung:

- 1) Die RFU verwendet Free Passes bis zu U13-Jungs bei bestimmten Spielzügen als Sicherheitsmaßnahme;
- 2) Frühere Schwierigkeiten mit Scrums, Penalties und Lineouts führten zu einem Verlust an Spielzeit und Spaß;
- 3) Nach den ausgedehnten Pandemie-Einschränkungen ist eine Vereinfachung vorzuziehen, um das Verletzungsrisiko zu verringern.

## **6.2 Definitionen:**

### **1) Kopfverletzungen**

Im Falle einer eindeutigen Kopfverletzung darf ein Spieler für den Rest des Turniers nicht mehr antreten, es sei denn, ein unabhängiger Arzt (kein Physiotherapeut) hat dies genehmigt. Ein schriftlicher Nachweis der medizinischen Freigabe muss der Turnierleitung vorgelegt werden.

### **2) Squeeze Ball**

Kein Spieler darf die als "Squeeze Ball" bekannte oder bezeichnete Technik anwenden. "Squeeze Ball" ist eine Technik, bei der der Ballträger mit dem Kopf nach vorne zu Boden geht (den Boden berührt oder nahe am Boden ist), unabhängig davon, ob er unmittelbaren Kontakt mit dem Gegner hat, in der Regel parallel zur Seitenlinie bleibt, den Ball nahe an der Brust hält und schützt und, wenn er am Boden liegt, den Ball zwischen den Beinen zurückschiebt.

### **3) Sin Bin**

Wenn ein Spieler vorübergehend gesperrt wird (gelbe Karte = 2 Minuten Spielzeit), beginnt der Countdown zu dem Zeitpunkt, an dem der Spieler, in dem von der Turnierleitung bezeichneten "Sin Bin"-Bereich ankommt.

### **4) Freipass**

Ein "Freier Pass" wird verwendet, um den Beginn und die Wiederaufnahme des Spiels in jüngeren Altersklassen zu vereinfachen und zu beschleunigen und um die Kontinuität zu fördern. Bei einem Freipass muss der Gegner 7 Meter von der Markierung entfernt sein. Bei einem Freipass muss der Passgeber den Ball in beiden Händen halten und, wenn der Schiedsrichter " Play " ruft, den Ball rückwärts durch die Luft an ein Mitglied seiner Mannschaft weitergeben. Aus Sicherheitsgründen darf kein Spieler laufen, bevor der Pass ausgeführt ist.

### **5) Auswechslungen**

Rollende Auswechslungen sind erlaubt und ausgewechselte Spieler dürfen jederzeit wieder ins Spiel einsteigen. Auswechslungen dürfen nur mit Zustimmung des Schiedsrichters und nur bei ruhendem Ball vorgenommen werden.

### **6) Fending**

Das Fending ("Hand-Off") ist eine erlaubte Aktion, mit der ein Ballträger einen Gegner mit der Handfläche abwehrt. Ein Ballträger darf einen Gegner abwehren oder mit der Hand abwehren, vorausgesetzt, er wendet keine übermäßige Kraft an und benutzt auch keinen "stiff arm".

### 6.3 Die Reihung nach den Gruppenspielen wird wie folgt ermittelt:

Das Tabellenranking der Mannschaften wird nach den angeführten Kriterien in folgender Reihenfolge ermittelt:

- a) Die Rangfolge der Mannschaften in der Abschlusstabelle einer Gruppe wird durch die Anzahl der gewonnenen Wettkampfpunkte bestimmt (4 Punkte für einen Sieg, 2 für ein Unentschieden, 1 für eine Niederlage und 0 Punkte für „nicht antreten“ oder „DSQ“).
- b) Sind in der Abschlusstabelle einer Gruppe zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, so zählen nur die Spiele zwischen diesen Mannschaften für die Ermittlung der Rangfolge (1 - Wettkampfpunkte aus diesen Spielen, 2 - Punktedifferenz in diesen Spielen, 3 - höhere Anzahl der erzielten Punkte in diesen Spielen).
- c) Wenn das Spiel zwischen zwei punktgleichen Mannschaften unentschieden ausgegangen ist oder wenn mehrere Mannschaften nach den oben genannten Kriterien (1, 2, 3) noch immer gleich sind, wird die Punktedifferenz aus allen Vorrundenspielen der betreffenden Gruppe berücksichtigt.
- d) Ist auch die Punktedifferenz gleich, so entscheidet die niedrigere Anzahl der zugelassenen Punkte über die Platzierung.
- e) Ist auch die Anzahl der zugelassenen Punkte gleich, entscheidet die höhere Anzahl der Siege in allen Spielen über die Platzierung.
- f) Als letztes Mittel entscheidet das Los (computergesteuerter Zufallsgenerator), durchgeführt vom UWG Organizing Committee.

### 6.4 Punkteverteilung:

<b>Sieg</b>	<b>4 Punkte</b>
<b>Unentschieden</b>	<b>2 Punkte</b>
<b>Niederlage</b>	<b>1 Punkte</b>
<b>Nicht antreten</b>	<b>0 Punkte</b>

## 7. Finalsspiele

### Kein Unentschieden!

- Ein Unentschieden wird durch eine 7-minütige „sudden death“ Periode entschieden (5 min in U10 und U12).
- Steht es nach dieser Zeit immer noch Unentschieden, so entscheidet ein Kicken auf Tore welches an der 5-Meter-Linie startet und so lange um 5 Meter nach hinten verschoben wird bis ein Sieger feststeht.
- In den U10 und U12 Kategorien wird so lange im 5-minütigen „sudden death“ Modus weitergespielt, bis ein Team punktet.

## 8. Versicherung & Haftungsausschluss

Die Teilnehmer:innen sind nicht durch den Veranstalter versichert. Es obliegt daher den Teamverantwortlichen bzw. den teilnehmenden Teams selbst, sicherzustellen dass alle Teilnehmer:innen während des gesamten Aufenthaltes bei den United World Games versichert sind. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Krankheiten, gestohlene bzw. verlorene Wertgegenstände und etwaige Verletzungen. Die Turnierverantwortlichen können lediglich einen Krankentransport veranlassen. Sollte der/die Verletzte nicht versichert sein bzw. sein/ihr Heimatland kein Abkommen für ärztliche Versorgung mit Österreich haben, muss der/die Teilnehmer:in die Kosten der Behandlung selbst tragen.

JedeR Teilnehmer:in erklärt, dass er/sie ausreichend trainiert hat und gegen seine/ihre Teilnahme von ärztlicher Seite keine Bedenken bestehen.

**Für alle Spieler:innen gilt:** Keine Wertgegenstände oder Sportausrüstung unbeaufsichtigt lassen!

## 9. Anmerkung zu roten Karten & Disziplinarstrafen

Spieler:innen, die aufgrund eines groben Fouls mit einer **roten Karte** versehen werden, sind grundsätzlich **vom laufenden sowie vom nächsten Spiel** des UWG Rugbyturniers ausgeschlossen. Rote Karten müssen darüber hinaus vom jeweiligen Schiedsrichter bzw. von der Schiedsrichterin der Rugby Turnierleitung oder dem anwesenden Sighting Officer gemeldet werden.

Der Sighting Officer organisiert eine Anhörung und veröffentlicht die Ergebnisse so schnell wie möglich. Teammanager, Turnierleitung und Rugby Austria werden darüber informiert.

Darüber hinaus behält sich die Turnierleitung das Recht vor, Spieler für mehr als ein Spiel zu sperren oder sogar ganze Mannschaften vom Turnier auszuschließen, wenn sie sich gegenüber Schiedsrichtern, Offiziellen, Trainern, Zuschauern oder Gegnern respektlos verhalten oder wenn sie sich auf oder neben dem Spielfeld, im Stadion bzw. in der Unterkunft oder in öffentlichen Verkehrsmitteln daneben benehmen.

## 10. Verbandsfreigabe

Sofern ein teilnehmendes Team einem regionalen bzw. nationalen Verband untersteht bzw. innerhalb eines Verbandes gemeldet ist, so muss das Team die **Freigabe des Verbandes für die Teilnahme am United World Games Rugbyturnier** haben. Das UWG-Organisationskomitee geht davon aus, dass jedes teilnehmende Team die Freigabe vom entsprechenden Verband eingeholt hat (sofern dies nötig ist).

Selbstverständlich dürfen auch Teams die nicht in einem Verband gemeldet sind an den United World Games teilnehmen (z.B. Schulteams).

**Für alle teilnehmenden Mannschaften gilt das vorliegende Regelwerk.**

**Hinweis:** Mannschaften, deren Verband über ein *Crossborder Agreement* mit dem Österreichischen Rugby Verband (ÖRV) verfügt müssen nicht zusätzlich auch noch die Freigabe für die UWG-Teilnahme einholen.



## 11. Finale Anmerkung

Das Organisationsteam der United World Games sieht es als Verpflichtung für jedeN Spieler:in, Betreuer:in und Coach an, die oben genannten Punkte gelesen zu haben und zu kennen.

**WICHTIG: In akuten Notfällen sowie zu Nachtzeiten ist die Notfallnummer 144 anzurufen. Zu beachten ist bitte auch, dass bei etwaigen Abtransporten mit dem Rettungswagen stets einE Betreuer:in des betroffenen Teams mitfahren muss.**